TABLET EDUCATIVO MULTIFUNCIÓN

Storio 3 S

MANUAL DE INSTRUCCIONES

2015 © VTech
Impreso en China
91-001661-025 SP

Queridos padres:

En VTech sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Presentamos **Storio 3S**, un tablet educativo multifunción diseñado para que los niños se adentren en el mundo de la lectura y del aprendizaje sin perder el interés por el juego.

Gracias a las múltiples aplicaciones incluidas, tales como cámara giratoria, grabación y reproducción de vídeos, biblioteca para leer historias animadas, reproductor mp3, estudio de arte y juegos educativos, entre otras, no existen límites para las ganas de aprender divirtiéndose de los pequeños.

Storio 3S cuenta también con una amplia gama de cartuchos de juego para todas las edades, y aplicaciones, juegos, historias, canciones, vídeos… ¡y mucho más en Explor@ Park!

Además, **Storio 3S** incluye Kid Connect, una aplicación Wi-Fi fácil de usar y segura que permite a los niños intercambiar mensajes de texto, voz o dibujos y fotos con sus padres, familiares y amigos.

Descubra el sorprendente mundo de **Storio 3S** y muchas novedades más en: www.vtech.es

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 1
Incluido en el embalaje 1
CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO 2
ANTES DE EMPEZAR 4
Cómo colocar el lápiz en Storio 3S 4
Instalación de las pilas (para 4 pilas AA) 4
Uso con adaptador 6
Cómo cambiar la pila de seguridad 7
PARA EMPEZAR A JUGAR 7
Cómo jugar 7
Menú principal 8
Iconos de menú comunes 9
PREPARACIÓN PARA CONEXIÓN WI-FI 10
Explor@ Park 10
Cómo instalar Explor@ Park 11
Registrar Storio 3S en Explor@ Park 12
Activar la conexión Wi-Fi en Storio 3S..... 13
APLICACIONES WI-FI 14
Lista de deseos 14
Menú Descargas 15
Kid Connect 15
Navegador web 18
Novedades VTech 19
OTRAS APLICACIONES 20
TRANSFERIR FOTOS, CANCIONES Y VÍDEOS 28
REQUISITOS MÍNIMOS 30
Requisitos mínimos para ordenador 30
Insertar tarjeta de memoria MicroSD 31
CUIDADO Y MANTENIMIENTO 31
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS 32
TÉRMINOS LEGALES 36

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir **Storio 3S**, el tablet educativo multifunción de VTech, ahora con Wi-Fi!

Su pequeño lo pasará en grande haciendo fotos, grabando vídeos, leyendo historias, escuchando música, jugando... Además, gracias a la tecnología Wi-Fi podrá comunicarse con sus padres, familiares y amigos de una forma divertida, sencilla y segura.

INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un tablet educativo multifunción **Storio 3S** de **VTech** con tecnología Wi-Fi
- Un cartucho demostrativo
- Un CD de instalación de **Explor@ Park**
- Un cable USB
- Un manual de instrucciones
- Dos lápices
- Una correa para los lápices
- 4 pilas AA

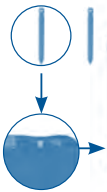
Cable USB

Cartucho demostrativo

Manual de instrucciones

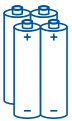
CD de instalación de Explor@ Park

2 lápices



Storio 3S

Correa



4 pilas AA

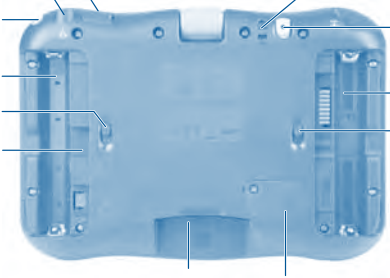
CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Cámara giratoria
Entrada para adaptador
Puerto para USB
Indicador de carga de batería para *Pack batería recargable* (venta por separado)
Botón On/Off
Botón Ayuda
Botón OK
Cursor direccional
Pantalla táctil
Botón Menú
Micrófono
Control de volumen



Puerto para USB
Entrada para auriculares
Control de contraste
Compartimento para pilas
Pestaña de apertura
Ranura de tarjeta de memoria MicroSD (no incluida)
Orificio para correa
Lápiz y compartimento
Compartimento para pilas
Pestaña de apertura
Ranura para cartucho
Pila de seguridad y tapa

Tapas de compartimentos de pilas

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

CARACTERÍSTICAS	FUNCIONES
Cámara giratoria	Gira el objetivo para hacer fotos a tus amigos... io a ti mismo!
Pantalla táctil	Toca la pantalla con un dedo o con el lápiz incluido.
Entrada para adaptador	Aquí puedes conectar un adaptador AC/DC.
Entrada para auriculares	Aquí puedes conectar unos auriculares (de venta por separado). **Nota**: El voltaje máximo es ≤150 mV
Botón On/Off	Pulsa este botón para encender o apagar la unidad.
Puerto para USB	Inserta un cable USB aquí para conectar tu tablet al ordenador.
Control de contraste	Utiliza este botón para ajustar a tu gusto el nivel de contraste de la pantalla.
Botón Ayuda	Pulsa este botón para escuchar de nuevo las instrucciones o para recibir una pista.
Micrófono	El micrófono te servirá para grabar tu voz y vídeos con sonido.
Control de volumen	Utiliza estos botones para ajustar a tu gusto el volumen.
Botón Menú	Pulsa este botón para volver al menú principal de **Storio 3S** en cualquier momento.
Cursor direccional	Utiliza estas teclas para moverte en todas las direcciones en algunos juegos y menús.
Botón OK	Pulsa este botón en algunos juegos o actividades.
Indicador de carga de batería recargable	La luz verde parpadeante indica que las pilas recargables están siendo cargadas. La luz se apagará cuando la carga se haya completado. El *Pack batería recargable de VTech* se vende por separado.
Ranura para cartucho	Inserta aquí tus cartuchos de juego.
Lápiz y compartimento	Puedes tocar la pantalla táctil con un dedo o con el lápiz incluido. Cuando termines de jugar, recuerda guardarlo de nuevo en su compartimento para que no se pierda.
Pila de seguridad y tapa	La pila de seguridad sirve para no perder la información horaria. Para cambiarla, ve a la página 7 del manual.

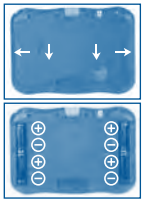
Orificio para correa	Si lo deseas, puedes poner una correa para unir tu lápiz al tablet.
Pestaña de apertura	Desliza esta pestaña para abrir los compartimentos de las pilas. Recuerda volver a poner de nuevo la tapa.
Ranura para tarjeta MicroSD	Inserta aquí una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida). **Nota: Storio 3S** es compatible con tarjetas de memoria MicroSD de hasta 32 GB de capacidad.
Compartimentos para pilas	Inserta aquí las 4 pilas AA. Para más indicaciones, consulta las siguientes secciones.

CÓMO COLOCAR EL LÁPIZ EN STORIO 3S

Engancha uno de los extremos de la correa al lápiz, y el otro extremo a **Storio 3S**.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS (para 4 pilas AA)

- Asegúrese de que la unidad esté apagada.
- Localice los compartimentos de pilas en la parte posterior de la unidad. Deslice la pestaña de apertura y retire las tapas según muestra la imagen 1.
- Coloque cuatro pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra la imagen 2.
- Coloque de nuevo las tapas y cierre los compartimentos de pilas.



ADVERTENCIAS:

- No intente recargar pilas no recargables.
- Las pilas recargables estándar (AA) deben ser retiradas del juguete antes de ser recargadas.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No mezcle pilas de diferentes tipos.
- No utilice pilas deterioradas.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- El producto no debe ser conectado a más fuentes de alimentación eléctrica que el número aconsejado.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).

- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

NOTA: cuando el juguete se esté quedando sin pilas, aparecerá el icono de batería baja en su pantalla y deberá cambiar las pilas. Dependiendo de las pilas que esté usando, aún quedan entre 10 y 30 minutos de actividad. Después aparecerá el icono de batería muy baja y el juguete se apagará.

Para preservar la duración de las pilas, **Storio 3S** se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Podrá encenderlo de nuevo pulsando el botón On/Off. La conexión Wi-Fi quedará deshabilitada cuando la carga de la batería o las pilas sea baja.

USO CON ADAPTADOR

Storio 3S puede conectarse a la red con un adaptador de **VTech** (no incluido) con las características siguientes (conforme a la norma EN61558), o con un adaptador estándar con estas mismas características: Entrada: 200-240 V 50 Hz 150 mA AC de centro positivo / Salida 7.5 V 650 mA DC.

ADVERTENCIAS

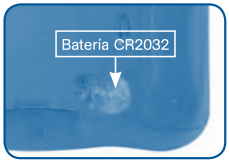
- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Como con todos los aparatos electrónicos, se deben tomar algunas precauciones para evitar descargas eléctricas.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- Use solo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía, al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.
- El cable del adaptador no puede ser reemplazado. Si el cable estuviera dañado, el adaptador debería ser retirado.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.
- Este juguete solo se puede conectar con un equipo de Clase II (marcado con este símbolo: ⧈).

CÓMO CAMBIAR LA PILA DE SEGURIDAD

Storio 3S necesita un pila de seguridad (incluida) para mantener el reloj en hora. Para cambiar la pila, siga los siguientes pasos.

- Asegúrese de que la unidad está apagada.
- Localice el compartimento de la pila de seguridad en la parte posterior del juguete. Abra el compartimento con un destornillador (ver imagen 1).
- Inserte una pila 3V CR2032 con el signo + hacia arriba, como se muestra en la imagen 2.

1



2

ADVERTENCIAS

- Este producto contiene una pila de botón. Su ingestión accidental supone un grave peligro y puede causar la muerte en solo dos horas. Acuda a un centro médico lo antes posible.
- Conserve esta información junto con el manual de instrucciones.

CÓMO JUGAR

Paso 1: Enciende tu Storio 3S

Pulsa el botón **On/Off** durante unos segundos para encender la unidad.

Paso 2: Personaliza tu Storio 3S

La primera vez que enciendas tu **Storio 3S** tendrás que añadir la fecha y hora y personalizar tu perfil. Para escribir tu nombre, utiliza el teclado que aparecerá en la pantalla y toca el icono de confirmación cuando hayas terminado. Para añadir una foto en tu perfil, puedes elegir una de las imágenes predeterminadas, o hacerte una

foto a ti mismo en ese momento tocando el icono disparador en la pantalla y el botón OK.

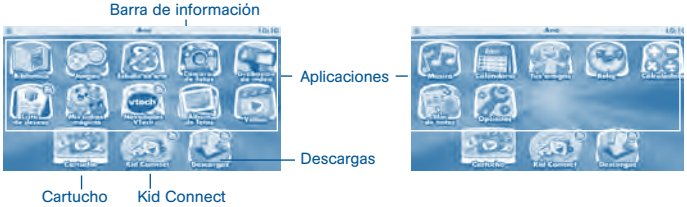
Al encender de nuevo el tablet podrás seleccionar tu nombre para acceder con tu perfil. Si quieres que otro niño juegue con tu **Storio 3S**, podéis crear un nombre de usuario nuevo, o elegir la opción **Invitado** (en esta opción no es posible cambiar las opciones del tablet, guardar datos de los juegos ni acceder a ciertas aplicaciones).

Paso 3: Menú principal

En el menú principal de **Storio 3S** verás los iconos de las aplicaciones que vienen incluidas. Desliza el dedo a la izquierda o a la derecha por la pantalla para verlas todas. Para acceder a una aplicación toca su icono. (Consulta en el manual los apartados sobre las aplicaciones incluidas para ver más detalles).

Para desbloquear **Estudio de arte** y recibir regalos en **Mis judías mágicas** es necesario registrar el tablet en **Explor@ Park**. Para usar las aplicaciones Wi-Fi **(Kid Connect, Lista de deseos, Novedades VTech y Descargas)** también es necesario registrar la tablet en Explor@ Park y disponer de una conexión Wi-Fi. Pide ayuda a un adulto para registrar el tablet (podéis encontrar más información en el apartado **Explor@ Park** de este mismo manual).

MENÚ PRINCIPAL



Aplicaciones: Toca un icono para jugar.

Icono del cartucho: Si hay un cartucho insertado (de venta por separado), toca este icono para jugar.

Kid Connect: Toca este icono para entrar en la aplicación que te permitirá comunicarte con tus padres, familiares y amigos. Se necesita una conexión Wi-Fi para usar esta aplicación. Pide ayuda a un adulto para comenzar a usar

esta aplicación. En el apartado **Kid Connect** del manual hay más información.

Descargas: Toca este icono para acceder a los contenidos descargados en **Explor@ Park**. Consulta la sección *Menú Descargas* en la página 15 para más detalles.

Barra de información: Consulta el estado de la conexión Wi-Fi, el nombre del perfil y la hora.

Estado de la conexión Wi-Fi - Aquí puedes ver el estado actual de la conexión Wi-Fi.

	Conexión Wi-Fi desactivada
	Conexión Wi-Fi activada pero sin conexión a red
	Wi-Fi activado y con conexión. Cuantas más barras haya, mejor será la conexión.

Nombre - Aquí aparece el nombre del perfil elegido.

Hora - Aquí puedes saber la hora. Ve al apartado **Reloj** del manual para ver cómo cambiarla.

ICONOS DE MENÚ COMUNES

Icono	Función
	Para confirmar tu elección o terminar una acción.
	Para cancelar.
	Para añadir algo.
	Para borrar un elemento.
	Para editar o modificar.
	Para volver a la pantalla anterior.
	Para salir.
	Para borrar.
	Para entrar en opciones.
	Para indicar si el contenido ha sido bloqueado en las *Opciones para padres*. Hay que mantener pulsado (?) para desbloquearlo y poder borrarlo.

EXPLOR@ PARK

Para usar las aplicaciones Wi-Fi de **Storio 3S** es necesario registrar el tablet en Explor@ Park. Al completar el registro se activará también la aplicación *Estudio de arte* y podrá enviar regalos a su hijo para la actividad *Mis judías mágicas*.

En Explor@ Park hay muchísimos contenidos extra (de venta por separado) para su **Storio 3S**, orientados a diferentes edades y con aprendizajes muy variados, incluyendo juegos, historias, vídeos, canciones... Para adquirirlos debe crear una cuenta en Explor@ Park, entrar al *Centro de descargas* del programa, añadir los contenidos a la *Cesta de descargas* y completar el pedido siguiendo las instrucciones de la pantalla.

Puede transferir estos contenidos a **Storio 3S** con la opción *Mis Descargas* en Explor@ Park, o mediante la conexión Wi-Fi en la aplicación *Descargas* del tablet.

VTech le ofrece como regalo de bienvenida a Explor@ Park dos juegos o historias gratis (a elegir entre los contenidos de VTech, excluyendo los contenidos de licencias) y un *Navegador web* seguro, que puede descargar gratuitamente en el apartado *Especiales* de Explor@ Park.

Con el *Administrador de archivos* de Explor@ Park podrá intercambiar fotos entre **Storio 3S** y el ordenador, y transferir los vídeos grabados con la unidad a su ordenador.

Para transferir vídeos o archivos de sonido personales (archivos no adquiridos en Explor@ Park) de su ordenador a **Storio 3S** debe usar una tarjeta MicroSD (no incluida).

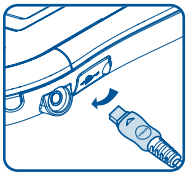
Puede encontrar más información en nuestra página web: *www.vtech.es/tutoriales/storio3s*

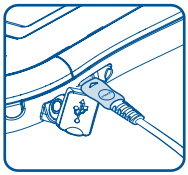
Nota: Es necesario disponer de conexión a Internet para usar el programa Explor@ Park. Compruebe los requisitos mínimos en la página 30.

CÓMO INSTALAR EXPLOR@ PARK

Para descargar e instalar Explor@ Park siga los siguientes pasos:

- Si la memoria de **Storio 3S** está llena, inserte entonces una tarjeta MicroSD en la unidad.
- Encienda su **Storio 3S**.
- Localice el puerto para USB en su **Storio 3S** y retire la goma protectora.
- Introduzca el extremo más pequeño del cable USB incluido en el puerto del tablet.
- Inserte el extremo más grande del cable en un puerto para USB del ordenador. Normalmente, indicará su posición un icono igual que el que aparece en la cubierta de goma del puerto para USB de **Storio 3S**. Siga las indicaciones de las imágenes 1 y 2.


1


2

- Cuando **Storio 3S** esté conectado al ordenador, aparecerá el mensaje *Conectado al ordenador* en la pantalla de **Storio 3S** (imagen 3).
- Si el programa no está instalado ya en su ordenador, el proceso de instalación de Explor@ Park comenzará automáticamente. Siga las indicaciones para completar la instalación.

3

- Para más información, consulte la sección *Ayuda* de Explor@ Park en el propio programa.

Otros métodos de instalación

Si el programa de instalación de Explor@ Park no se ejecuta de forma automática, puede instalar también el programa con el CD de instalación incluido en el embalaje.

- **Instrucciones para PC**
  - Inserte el CD de instalación de Explor@ Park en su ordenador.
  - Espere hasta que se inicie el asistente de instalación. Si no lo hace, vaya a Mi PC y haga doble clic en la unidad del CD. Después, haga doble clic en el icono VTech_Toy_Setup.exe para iniciarlo de forma manual.
  - Seleccione la versión para **Storio 3S**.

  - Haga clic en **Instalar** y siga las instrucciones para instalar el programa.
- **Instrucciones para Mac**
  - Inserte el CD de instalación de Explor@ Park en su ordenador.
  - Haga doble clic en el icono *VTech Toy Setup*.
  - Seleccione **Storio 3S** y haga clic en **Instalar** para comenzar.
  - Siga las instrucciones para instalar el programa.
- **Descarga de la web**
  - Vaya a la página www.vtech.es/descargas.
  - Seleccione **Storio 3S** y haga clic en el icono del tipo de sistema operativo que tenga en su ordenador.
  - Descargue y ejecute el programa de instalación.

REGISTRAR STORIO 3S EN EXPLOR@ PARK

Para que **Storio 3S** pueda conectarse mediante Wi-Fi, por favor, registre su tablet primero en Explor@ Park siguiendo los pasos descritos a continuación:

1. Instale en su ordenador la versión de Explor@ Park para **Storio 3S**. Puede encontrar los detalles para la instalación de este programa en el apartado **Cómo instalar Explor@ Park** en páginas anteriores.
2. Conecte su **Storio 3S** al ordenador usando el cable USB incluido.
3. Siga las instrucciones de Explor@ Park hasta completar el registro de su cuenta.

ACTIVAR LA CONEXIÓN WI-FI EN STORIO 3S

1. Después de registrar **Storio 3S** en Explor@ Park, apague la unidad y desconéctela del ordenador.
2. Encienda **Storio 3S** de nuevo. Toque el icono **Opciones** en el menú principal. En este menú toque el icono de **Opciones para padres** (mantenga presionado el botón ? unos segundos para acceder).
3. Toque el icono de conexión Wi-Fi ( ). Asegúrese de que la opción Wi-Fi esté activada (ON). **Storio 3S** buscará las redes disponibles y las mostrará en pantalla. Toque el nombre de la red a la que quiera conectarse, e introduzca después la contraseña si es necesario. Un signo de confirmación aparecerá junto al nombre de la red cuando la conexión se haya establecido.

Toque el botón para volver al menú principal de la unidad.

¡Su **Storio 3S** estará conectado mediante una conexión Wi-Fi segura!

Atención: Con algunas redes Wi-Fi públicas es posible que no se pueda introducir la contraseña dentro de las opciones Wi-Fi de **Storio 3S**, en el caso de que estas redes requieran la introducción de la contraseña en una página web. En el **Navegador web** disponible en Explor@ Park podría acceder a las páginas web de esas redes públicas (ver el apartado **Navegador web** para más información).

La conexión Wi-Fi le permitirá:

- Usar la aplicación **Lista de deseos** para seleccionar las aplicaciones descargables que más le gustan a su hijo.
- Acceder a las nuevas aplicaciones descargadas dentro de la aplicación **Descargas**.
- Entrar en la aplicación **Kid Connect** para enviar y recibir mensajes con su **Storio 3S**.
- Acceder a la aplicación **Novedades VTech** para conocer las novedades disponibles en Explor@ Park.
- Usar un **Navegador web** sencillo, seguro y con control parental (descarga por separado en Explor@ Park).

Cuando acceda a una aplicación Wi-Fi y la conexión Wi-Fi se encuentre activada en **Storio 3S**, el tablet intentará conectar con redes ya conocidas, es decir, que hayan sido usadas con anterioridad. Si no encuentra ninguna red conocida, **Storio 3S** le pedirá que seleccione una de las redes que se encuentren disponibles en su localización en ese momento. Elija una de ellas para conectarse. Quizá necesite introducir información adicional después, dependiendo de las opciones de configuración de esa red.

Para mejorar el rendimiento de las pilas y aumentar su duración, **Storio 3S** desconectará automáticamente la conexión Wi-Fi cuando no esté siendo utilizada.

Nota: **Storio 3S** cumple con los estándares 802.11b y 802.11g de conexión inalámbrica.

LISTA DE DESEOS

Con la aplicación **Lista de deseos**, su hijo puede crear listas de deseos en las que añadir aquellos contenidos de nuestra colección de Explor@ Park que más le gusten, y luego enviar las listas al correo electrónico registrado por usted en la Cuenta de padres de Explor@ Park. Puede usted adquirir estos contenidos (si así lo desea) siguiendo las instrucciones incluidas en los correos electrónicos recibidos. Los contenidos adquiridos se pueden descargar a **Storio 3S** mediante la conexión Wi-Fi. En el apartado **Menú Descargas** puede encontrar más información sobre la descarga de estos contenidos.

Menú de Lista de deseos

Puede consultar las listas o cambiar su configuración en Explor@ Park, donde es posible modificar el número de listas de deseos permitidas al día, el número máximo de contenidos que pueden ser incluidos en cada lista y elegir si quiere recibir o no los correos electrónicos de notificación con las listas de deseos que envíe su hijo. Para cambiar estas opciones, ejecute Explor@ Park en su ordenador y vaya a la página *Inicio* de **Storio 3S**, donde encontrará, en el menú lateral izquierdo, el apartado *Opciones de Mi lista de deseos*.

MENÚ DESCARGAS

Al tocar el icono **Descargas** es posible acceder a todos los contenidos adquiridos en Explor@ Park. En la parte inferior de la pantalla verá varias pestañas, organizadas por tipo de contenido, donde encontrará los contenidos descargados o que se están descargando.

Para descargar los contenidos recientes usando la conexión Wi-Fi, sólo hay que tocar el icono **Empezar descarga**. Los contenidos borrados no serán cargados de nuevo. Si quiere volver a cargar contenidos borrados, puede conectar **Storio 3S** al ordenador usando el cable USB incluido y acceder, en el menú *Inicio* de **Storio 3S** en Explor@ Park, al apartado *Mis descargas* para transferir el contenido nuevamente.

Empezar descarga

KID CONNECT

Con **Kid Connect** de VTech, los niños pueden comunicarse desde su **Storio 3S** con los Smartphone iPhone o Android de sus padres o familiares que tengan instalada la aplicación Kid Connect (descarga gratuita en Apple Store y Google Play Store), y también con otras unidades **Storio 3S**.

¡Pueden ENVIAR Y RECIBIR mensajes de texto y voz, emoticones, dibujos y fotos!

Para usar **Kid Connect** de VTech es necesario el registro (gratuito) de **Storio 3S** en Explor@ Park y la inscripción al servicio, gratis durante el primer año a partir del registro de su **Storio 3S**.

*La aplicación **Kid Connect de VTech** para iPhone y Android está disponible en Apple Store y Google Play Store respectivamente, e incluye un año de suscripción gratuita. Requiere conexión a Internet móvil y tráfico de datos (no incluidos por VTech) en el smartphone o tablet.*

Para usar Kid Connect

Antes de empezar a utilizar **Kid Connect**, debe seguir unos sencillos pasos para crear una cuenta e instalar la aplicación en su dispositivo móvil.

1. Registre su **Storio 3S** en Explor@ Park. Vea el apartado **Registrar Storio 3S en Explor@ Park** para más información.

2. Después de completar la cuenta de padres Rellene la información en la pantalla *Cuenta Kid Connect de VTech*:
   - Cree un **Identificador Kid Connect** para usted mismo (le aconsejamos usar su dirección de correo electrónico). **Este identificador es el que usted usará después para conectarse a Kid Connect en su dispositivo móvil.**
   - Cree después un identificador distinto para cada uno de los niños que use **Storio 3S**.
3. Descargue e instale la versión de **Kid Connect** compatible con su dispositivo móvil. Puede encontrar **Kid Connect de VTech** en Apple Store para iPhone (para iPhone 4 o superior, iOS5, X o superior) y en Google Play Store para Android (Android 2.3.3 o superior, resolución mínima: 320x480).
4. Ejecute la aplicación en su dispositivo móvil y siga las instrucciones en la pantalla para crear un avatar. Su hijo necesitará hacer lo mismo la primera vez que abra **Kid Connect** en su **Storio 3S**.

Gestionar los contactos de su hijo

Todos los contactos de un niño estarán controlados por la cuenta del padre o la madre que haya registrado su **Storio 3S** en Explor@ Park. Con la **aplicación Kid Connect para móviles** los padres pueden ver y editar los contactos de su hijo, enviar peticiones de amistad a otros padres en nombre de sus hijos, invitar a familiares o amigos a unirse a Kid Connect y aceptar o rechazar solicitudes de amistad de otros padres.

- **Ver la lista de contactos de su hijo**
  Vaya primero a su propia lista de contactos y haga clic allí en el icono a la derecha del nombre de su hijo. La lista de contactos de su hijo aparecerá entonces en la pantalla. Su nombre y el de otros niños registrados bajo su misma cuenta aparecerán en el apartado *Familia cercana*. Estos contactos son añadidos automáticamente cuando registra las unidades, y no pueden ser eliminados. Si añade nuevos contactos a la lista de su hijo, estos aparecerán en el apartado *Otros familiares y amigos*.

- **Quitar un contacto de la lista de su hijo**
  Si quiere eliminar un contacto, toque la llave inglesa que aparece en la parte superior de la pantalla en la lista de contactos de su hijo. Después toque el icono **Borrar** al lado del nombre del amigo que desea quitar de la lista.

- **Enviar solicitudes de amistad a otros padres**
  Para enviar una solicitud de amistad a los padres de otros niños que usen Kid Connect, vaya primero a su lista de contactos. Haga clic en el icono al lado del nombre de su hijo y toque después el icono MÁS que hay en la parte derecha de la barra **Otros familiares y amigos**. Escriba en la siguiente página el nombre o el Identificador Kid Connect de la persona que quiere añadir a su lista.
  Nota: Para facilitar la búsqueda, le recomendamos buscar por el Identificador Kid Connect. El Identificador Kid Connect se puede encontrar bajo el nombre del niño en la lista de contactos de su padre o madre.
  Todos los perfiles que coincidan con la búsqueda aparecerán en la pantalla. Si encuentra a la persona en la lista, toque su nombre para ir a la pantalla siguiente y toque después el botón OK para enviar la petición de amistad. El nombre del niño al que ha invitado aparecerá en la lista de contactos de su hijo cuando el padre del niño acepte la solicitud de amistad.

- **Invitar a un familiar o amigo a unirse a Kid Connect**
  Si la persona a la que desea invitar ya tiene Kid Connect, escriba su nombre o su Identificador Kid Connect en la página **Añadir un amigo** para buscarlo. Si no tiene Kid Connect, puede invitar entonces a esa persona a unirse a Kid Connect haciendo clic en el botón **Invitar a un nuevo usuario a Kid Connect**, en la parte inferior de la pantalla **Añadir un amigo**. Escriba el correo electrónico del familiar o amigo en la página siguiente y haga clic en el botón **Invitar**. Nosotros enviaremos un correo electrónico a su familiar o amigo con una invitación para unirse a Kid Connect, que incluirá el link para descargar e instalar la aplicación Kid Connect en su dispositivo móvil.

- **Aceptar o rechazar peticiones de amistad**
  Toque el icono **Solicitudes de amistad** ( ) en la parte inferior de la pantalla de su lista de contactos para ver si hay alguna solicitud de amistad para usted o para su hijo. Toque una petición para verla, y después toque **Aceptar** o **Rechazar** para aceptar o rechazar la invitación.

NAVEGADOR WEB

En los modelos **Storio 3S** en los que la aplicación Navegador web esté indicada en la caja como gratuita, se podrá adquirir y descargar gratis esta aplicación en Explor@ Park.

Con el Navegador web, los niños podrán visitar on-line varias páginas web pre-aprobadas por VTech. Los padres pueden modificar estas páginas o añadir nuevas webs para que sus hijos accedan a ellas. Los niños no podrán acceder a ninguna otra web que no esté incluida en las listas de web aprobadas.

*Nota: El Navegador web no es compatible con Flash ni con contenidos streaming de audio o video. **VTech** no se hace responsable del contenido inapropiado que se pueda encontrar en Internet. Los padres deben tener cuidado al permitir la navegación on-line de sus hijos y revisarla.*

Lista de webs pre-aprobadas por VTech

VTech ha seleccionado varios sitios web para que su hijo pueda probar el Navegador web con contenidos apropiados. Para acceder a estas páginas, puede tocar el icono *Inicio* en la barra de herramientas situada en la parte inferior del navegador. Utilice los controles parentales para eliminar cualquiera de los sitios seleccionados de la lista de VTech para su hijo.

Control parental

Para acceder al Modo Control parental, toque el icono de Control parental (el icono que incluye un pequeño engranaje) en la barra de herramientas del Navegador, e introduzca su dirección de correo electrónico y contraseña de Explor@ Park. Seleccione entonces una categoría en el menú superior de la pantalla para: administrar las páginas pre-aprobadas por VTech o su propia lista, cambiar las opciones de navegación o consultar el historial de navegación de su hijo.

- **Editar las páginas pre-aprobadas por VTech**
  En la página de *Selección VTech* verá todos los sitios que han sido aprobados previamente por VTech. Para quitar una web de esta la lista sólo tiene que desactivar la casilla junto al nombre de esa web.
- **Editar las páginas autorizadas por los padres/Añadir una nueva web**
  En la página con la lista de sitios web aprobados por los padres puede añadir o eliminar las páginas web que desee. Para eliminar un sitio previamente aprobado, sólo necesita tocar el icono del cubo de basura al lado del nombre de la web. Toque en el icono *Más* en la parte superior de la página para añadir una web. Escriba a continuación la dirección del sitio web en el campo "URL", póngale un nombre a la web para identificarla después en la lista de sitios web para su hijo. También puede agregar una descripción si así lo desea. Toque el botón *Guardar* cuando haya terminado, y el sitio web quedará guardado en la lista.
- **Opciones**
  En esta página puede limitar el tiempo máximo de navegación por Internet al día para su hijo, restringir el acceso a ciertas horas del día y cambiar la hora local.
- **Historial**
  Aquí podrá ver los sitios web que haya visitado su hijo y la fecha y hora de las visitas.

NOVEDADES VTECH

Toca el icono Novedades VTech para ver las últimas noticias sobre las novedades en Explor@ Park. Este vídeo se actualizará automáticamente al conectar la unidad con Explor@ Park mediante la conexión Wi-Fi.

CONTENIDOS INCLUIDOS

Cartucho vídeos demostrativos

Inserta el cartucho en la ranura para los cartuchos. Verás su icono en el menú principal. Para entrar toca el icono. En este cartucho podrás ver 6 vídeos con una breve demostración de los contenidos de algunos cartuchos de la extensa colección de títulos para **Storio 3S** (consultar disponibilidad en *www.vtech.es*).

Storio 3S es compatible con todos los cartuchos de **Storio** y de **Storio 2**.

Historia: ¿Qué ruido es ese?

Rufus era un perro de campo. Pero un día, Rufus y su familia se mudaron a la ciudad. Rufus tuvo que aprender a ser un perro de ciudad. Lo primero que aprendió es que la ciudad es muy RUIDOSA. Lee la historia de Rufus en "¿Qué ruido es ese?".

Contenido educativo: Lectura

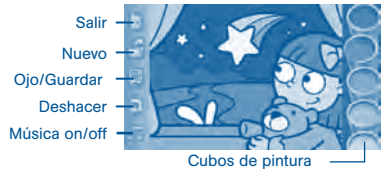
¡Vamos H2O!

¡Ayuda a H2O a volver a casa! Guía a la gota de agua entre los distintos circuitos, esquiva los obstáculos… ¡y aprende sobre el ciclo del agua!

Contenido educativo: Ciencias naturales

¡A colorear!

Colorea estas divertidas ilustraciones y agita tu tablet para verlas en movimiento.



Toca el color que quieras utilizar y a continuación toca la parte del dibujo que quieras rellenar con ese color.

Cubos de pintura - Desliza el dedo arriba o abajo para ver todos los colores. Toca el que quieras utilizar.

Salir - Para salir de la actividad.

Nuevo - Toca este icono para colorear una nueva ilustración. Esta nueva plantilla reemplazará a tu último trabajo, que debes guardar antes si quieres conservarlo.

Ojo/Guardar - Toca este icono para ver tu ilustración en movimiento y hacer una foto de ella, para guardarla y verla más tarde en *Álbum de fotos*. ¡Agita tu **Storio 3S** y déjate sorprender!

Deshacer - Para deshacer lo que acabas de hacer.

Música on/off - Para jugar con o sin música de fondo, toca este icono.

Contenido educativo: Creatividad

APLICACIONES INCLUIDAS

Biblioteca

Todas las historias que descargues desde **Explor@ Park** se guardarán aquí. Desliza el dedo por la pantalla a izquierda o derecha para ver todos los títulos.

Tu **Storio 3S** viene con una historia incluida, *¿Qué ruido es ese?*

Pide ayuda a un adulto para conectar la unidad a **Explor@ Park** en un ordenador y adquirir y descargar más historias (ver página 10 para más información). También es posible descargar las historias con la conexión Wi-Fi a **Explor@ Park**. En los apartados **Lista de deseos** y **Menú Descargas** podéis encontrar más información para ello.

Juegos

En esta sección encontrarás los juegos que vienen incluidos en **Storio 3S** y los que descargues desde **Explor@ Park**. Desliza el dedo por la pantalla a izquierda o derecha para ver todos los juegos.

Pide ayuda a un adulto para conectar la unidad a **Explor@ Park** en un ordenador y adquirir y descargar nuevos juegos (ver página 10 para más información). Podéis descargar también más juegos con la conexión Wi-Fi y **Explor@ Park**. En los apartados **Lista de deseos** y **Menú Descargas** hay más información sobre la descarga de nuevos contenidos.

Música

¡Escucha canciones en formato MP3!

Pide ayuda a un adulto para conectar la unidad a Explor@ Park en un ordenador y adquirir y descargar las canciones de nuestra gran colección (ver página 10 para más información). Podéis descargar también estas canciones con la conexión Wi-Fi y **Explor@ Park.** En los apartados **Lista de deseos** y **Menú Descargas** hay más información sobre la descarga de nuevos contenidos.

Para escuchar archivos MP3 personales en **Storio 3S**, es necesario transferirlos a una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida). Recomendamos para ello el uso de la función *Administrador de archivos* en el programa Explor@ Park.

Grabación de vídeo

¡Con tu **Storio 3S** podrás grabar vídeos de hasta 5 minutos de duración!

Tiempo - Indica la duración del vídeo que estás grabando.
Grabar - Toca este icono para iniciar o detener la grabación.
Pequeña imagen - Toca aquí para ver el vídeo que acabas de grabar.
ATENCIÓN: Grabar vídeos puede consumir mucha memoria rápidamente. Conecta tu **Storio 3S** a **Explor@ Park** con regularidad para transferir los vídeos a tu ordenador y liberar así espacio en la memoria. Puedes usar también una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida). Consulta la página 10 para más información.
Notas: Los vídeos grabados se pueden encontrar después en la aplicación **Vídeos.** Es necesario tener un adaptador conectado o pilas con suficiente carga en la unidad para poder grabar vídeos.

Cámara de fotos

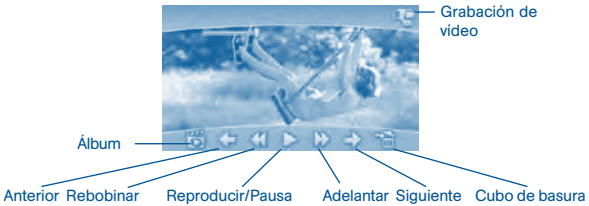
¡Toca el icono Cámara de fotos para entrar en esta aplicación y hacer tantas fotos como quieras! Con la **aplicación de la varita mágica** puedes retocar las fotos añadiendo efectos, sellos y marcos.

Cara divertida - ¡Para hacer fotos divertidas!
Normal - En este modo podrás hacer una foto sin efectos ni decoraciones.
Mis efectos - ¡Ponte a ti mismo entre estos divertidos efectos!
Efectos fantasía - Toca este icono para hacer fotos con efectos de fantasía.
Sellos - Para añadir sellos a tu foto.
Caleidoscopio - Para hacer una foto con efecto de caleidoscopio.
Marcos - Para añadir un marco a tu foto.
Pequeña imagen - Para ver la foto que acabas de hacer.
Flechas - Para ver más sellos, marcos y efectos.
Auto detección - Activa o retira la auto detección en el modo *Efectos fantasía*. Si la función está activada, los efectos se dispondrán automáticamente en la zona con más luz. Si la función no está activa, los efectos estarán dispuestos en un patrón predeterminado cerca de los bordes de la imagen.
Detección de caras - Toca este icono si quieres activar o desactivar la función de detección de caras en tu cámara cuando añadas sellos.
Disparador - Para hacer la foto.
CONSEJO: Podéis elegir la resolución de la foto en *Tamaño de las fotos*, en *Opciones para padres* (en el menú *Opciones*). Cuanta más resolución, más memoria ocupará la foto que tomes.

NOTAS:
- Los efectos no estarán disponibles en la cámara si seleccionáis la opción *Grande* para el tamaño de las fotos. En este tamaño el marco de visión se reducirá en la pantalla de la cámara.
- Las fotos tomadas con la cámara se pueden encontrar en *Álbum de fotos*.

Vídeos

Aquí podrás ver los vídeos con formato H.264 (AVC) que tengas almacenados, tanto los que hayas grabado con la cámara de **Storio 3S**, como los vídeos descargados de la colección de Explor@ Park o los vídeos transferidos desde tu ordenador a una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida).
Pide ayuda a un adulto para conectar la unidad a **Explor@ Park** en un ordenador y adquirir y descargar nuevos vídeos de la colección de Explor@ Park (ver página 10 para más información). Podéis descargar también más vídeos con la conexión Wi-Fi a **Explor@ Park**. En los apartados **Lista de deseos** y **Menú Descargas** hay más información sobre la descarga de nuevos contenidos.
Para ver vídeos personales en **Storio 3S** es necesario transferirlos a una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida). Recomendamos para ello el uso de la función *Administrador de archivos* en el programa **Explor@ Park**.



Álbum - Para ver tu colección de vídeos.
Anterior - Para ver el vídeo anterior.
Rebobinar - Para retroceder en el vídeo que estás viendo.
Reproducir/Pausa - Para ver o detener el vídeo.
Adelantar - Para avanzar en el vídeo que estás viendo.
Siguiente - Para ver el siguiente vídeo.
Cubo de basura - Para borrar el vídeo que estás viendo.
Grabación de vídeo - Para grabar un vídeo.

Para más detalles sobre los formatos de vídeo, podéis consultar la página 28.

Álbum de fotos

Aquí podrás ver las fotos que hayas hecho con la cámara, y también las fotos con formato JPEG que hayáis cargado en el tablet desde un ordenador con el programa **Explor@ Park**. Si necesitas más memoria, puedes insertar una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida).

Pide ayuda a un adulto para conectar **Storio 3S** a un ordenador y elige *Administrador de archivos* en **Explor@ Park** para hacer la transferencia de fotos, tanto a la memoria de la unidad como a una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida). Para más detalles, podéis ver la página 10 del manual.

Álbum - Para ver tus fotos guardadas.
Fondo de pantalla - Para establecer la foto como fondo de pantalla de tu tablet.
Anterior - Para ver la foto anterior.
Play - Para ver las fotos como una presentación.
Siguiente - Para ver la siguiente foto.
Cubo de basura - Para borrar la foto que estás viendo.
Cámara - Para hacer una foto.
CONSEJO: Gira la cámara hacia dentro para hacer una foto de ti mismo. Gírala hacia fuera para hacer una foto a tus amigos. Puedes hacer las fotos en posición vertical u horizontal girando tu tablet.
Para más detalles sobre la transferencia de fotos, podéis ver la página 10 del manual.

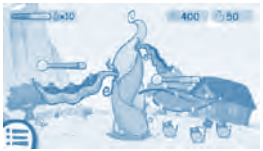
Estudio de arte

Desbloquea esta divertida aplicación registrando tu tablet en **Explor@ Park**. Para más detalles, consulta la página 11. Con esta aplicación podrás crear tus propios dibujos o editar tus fotos. ¡Utiliza las herramientas de la derecha!

Lápiz - Para dibujar con diferentes lápices de colores.
Pincel - Para pintar con diferentes pinceles de colores.
Rotulador mágico - Para dibujar con distintos colores de forma secuencial.
Sellos - Para añadir divertidos sellos a tu creación.
Sorpresas - Toca la rana y arrastra alguno de los dibujos que aparecen a la derecha... ¡Verás qué sorpresa!

Nuevo - Para crear un nuevo dibujo. Puedes elegir un fondo o una foto. El nuevo dibujo reemplazará al anterior. ¡Guárdalo antes para no perderlo!
Guardar - Para guardar tu creación.
Borrar - Para borrar toda tu creación.
Deshacer - Para deshacer lo que acabas de hacer.
Música on/off - Para activar o desactivar la música de fondo.
NOTAS: Toca la caja de herramientas para volver al menú de las herramientas. Las imágenes creadas con *Estudio de arte* se pueden encontrar también en *Álbum de fotos*.

Mis judías mágicas



Un misterioso anciano te ha regalado unas semillas para que las plantes. Cuando lo hagas, verás crecer una enorme planta repleta de sorpresas, ¡con unas judías mágicas muy divertidas!

En esta actividad debes cuidar tu planta como si fuera una de verdad, regando sus hojas con frecuencia para que no se pongan malas, y broten así las judías mágicas. ¿Hasta dónde crecerá tu planta? Eso depende de ti… ¡descúbrelo cuidando de ella!

Puedes utilizar varias pociones mágicas para que nazcan las judías y también puedes usar bolsas de fertilizante para reducir el tiempo que tardan en crecer. ¡Recógelas antes de que la vaina se ponga mala!

Nota para los padres: A medida que su hijo juegue a esta actividad, ganará regalos especiales que le ayudarán a cuidar mejor de su planta. Cuando reciba un mensaje informándole de los regalos, conecte su **Storio 3S** a **Explor@ Park** para descargar el regalo.

Contenido educativo: Gestión del tiempo, Responsabilidad, Ciencias naturales

Calendario

Toca el icono del calendario para entrar. Para marcar un día con un sello, arrastra el sello que quieras hasta el día que desees marcar. Para añadir una nota en un día concreto, toca ese día y escribe tu nota después. Para borrar un sello o una nota, toca el icono del cubo de basura .

¡Puedes guardar hasta 500 sellos!

BLOC DE NOTAS

Toca el icono Bloc de notas en el menú principal para escribir una nueva nota o ver las que tienes guardadas. Después, toca en cualquier parte de la pantalla para activar el teclado y empieza a escribir.

Para ver tus notas guardadas, desliza el dedo por la pantalla a la izquierda o la derecha. Para ver tu lista de notas, toca el icono .

Puedes escribir 500 caracteres por nota, hasta un máximo de 100 notas.

TUS AMIGOS

Aquí podrás guardar y consultar información sobre tus amigos.

Desliza el dedo arriba o abajo para ver toda la lista. Toca el icono *Más* en la pantalla cuando quieras añadir una nota. Para ver la información de un amigo, toca su nombre, y si quieres cambiarla toca el icono de la llave inglesa.

Puedes guardar información de hasta 20 amigos.

CALCULADORA

Toca el icono de la calculadora para hacer algunas operaciones sencillas.

CONSEJO: Agita tu tablet... ¡y verás lo que ocurre!

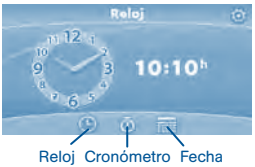
RELOJ

Aquí podrás cambiar la hora, la fecha o utilizar el cronómetro.

Reloj - Para ver o ajustar la hora.

Cronómetro - Para medir el tiempo de alguna acción.

Fecha - Para ver o ajustar la fecha.



OPCIONES

Toca el icono Opciones para: editar el nombre de tu perfil, elegir una foto, cambiar el saludo inicial o el fondo de pantalla, modificar el tamaño de las fotos o comprobar la memoria de tu tablet, borrar los datos de los cartuchos, bloquear los contenidos para evitar que se borren accidentalmente, configurar la conexión Wi-Fi o conocer el número de la versión firmware de la unidad.

Nota para padres: Por favor, registre su **Storio 3S** en **Explor@ Park** para obtener la licencia de los contenidos incluidos y el software.

Nota: Es posible reiniciar la unidad para restaurar las opciones iniciales escribiendo R-E-S-E-T en la opción *Mi nombre*. Atención: Todos los datos guardados dentro de la memoria interna de **Storio 3S** serían eliminados. Los datos guardados en una tarjeta MicroSD no se verían afectados.

JUGAR CON UN CARTUCHO

Si insertas un cartucho de juegos (de venta por separado) en la ranura correspondiente, aparecerá un icono en la parte inferior izquierda de la pantalla. Toca ese icono para jugar.

Storio 3S es compatible con todos los cartuchos de **Storio** y de **Storio 2**.

TRANSFERIR FOTOS, CANCIONES Y VÍDEOS

Se puede transferir fotos a la memoria interna de la unidad o a una tarjeta MicroSD a través de **Explor@ Park**. Las fotos deben tener formato JPEG.

Es posible transferir los vídeos y canciones de la colección de **Explor@ Park** (de venta por separado) a la memoria interna de la unidad o a una tarjeta MicroSD (no incluida).

Los vídeos o canciones MP3 personales solo se pueden transferir a la memoria de una tarjeta MicroSD (no incluida). Le recomendamos usar **Explor@ Park** para transferir archivos a la tarjeta MicroSD.

Storio 3S reproduce archivos de vídeo con el formato MJPEG/H.264 ("*baseline profile*"). Los vídeos con otros formatos pueden ser convertidos mediante un programa específico de conversión de vídeos (no incluido). Para ver más información para la conversión de vídeos puede buscar "convertir vídeos" en los motores de búsqueda de Internet.

TRANSFERIR FOTOS, CANCIONES Y VÍDEOS

Tenga en cuenta que puede haber restricciones legales relacionadas con el uso de vídeos comerciales, películas, programas y otros contenidos, de los que **VTech** no se responsabiliza.

Estas son las especificaciones requeridas a la hora de convertir el formato de un vídeo a uno compatible con **Storio 3S**.

Formato compatible:
Vídeo: MJPEG/H.264 "*baseline profile*" en un archivo de tipo AVI
Audio: MP3

Resolución recomendada:
480 x 272 si la fuente es 16:9, y 320 x 240 si es 4:3. Otras resoluciones son compatibles pero no óptimas para este dispositivo.

Bitrate recomendado:
600 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Bitrate de audio recomendado:
96 Kbps. Otros bitrates son compatibles pero no óptimos para este dispositivo.

Tamaño máximo de archivo:
2 GB (5 horas aproximadas de tiempo total de reproducción usando el formato recomendado)

Existen en Internet programas que le ayudarán a convertir vídeos al formato compatible con **Storio 3S**. A continuación le indicamos algunos de estos programas: eRightSoft Super© y MediaCoder.

Estos programas de software se indican a modo de ejemplo. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. **VTech** no acepta ningún tipo de responsabilidad sobre el uso de estos u otros programas de software que no sean de **VTech**.

Puede visitar nuestra página web (www.vtech.es) y las páginas de **Storio 3S** para encontrar información útil para la conversión de vídeos y la respuesta a las preguntas más frecuentes sobre su producto.

NOTA: No desconectar **Storio 3S** del ordenador mientras se están transfiriendo archivos. Cuando no se use el puerto USB, es recomendable tapar la ranura del puerto USB con la protección de goma para evitar riesgos. Para ahorrar batería, puede apagar el tablet al terminar de jugar.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA ORDENADOR

PARA PC

Procesador: Pentium 4 o superior
256 MB de memoria RAM
Tarjeta gráfica de 1024 x 768 de 16 ó 32 bits
Resolución de pantalla 1024 x 768 o superior
Puerto USB
300 MB de memoria disponible en disco duro
Sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, 8.1 o posterior
~~Internet Explorer 6 o superior~~
Adobe Flash Player 10 (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)

PARA MAC:

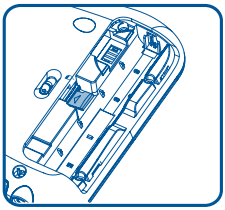
Procesador Intel
512 MB de memoria RAM
300 MB de memoria disponible en disco duro y puerto USB
Sistema Macintosh Mac OS X 10.6, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10 o posterior.
Safari 3 o superior
Adobe Flash Player 10 (para adquirir la última versión de Flash Player visite: www.adobe.es)
Es necesario tener conexión a Internet para usar el programa **Explor@ Park** tanto en un PC como en un Macintosh.

Microsoft, Windows y Windows Vista son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Adobe, el logo Adobe, Flash son marcas registradas o marcas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Intel, Pentium son marcas registradas de Intel Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Macintosh, Mac, Mac OS y Safari son marcas registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y/o en otros países.
El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.
ESTE PRODUCTO NO ESTÁ PATROCINADO POR ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER O FLASH.

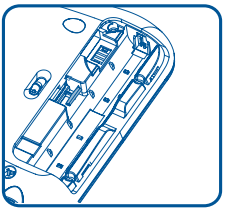
INSERTAR UNA TARJETA DE MEMORIA MICROSD

Puede usar una tarjeta de memoria MicroSD (no incluida) para ampliar la memoria de **Storio 3S,** poder descargar más contenidos o almacenar más fotos, vídeos o música. **Storio 3S** es compatible con tarjetas de hasta 32 GB.

- Asegúrese de que la unidad está apagada.
- Localice la ranura para tarjeta de memoria MicroSD en la parte trasera de **Storio 3S**, bajo la tapa del compartimento para las pilas.
- Inserte la tarjeta como se muestra en las imágenes 4 y 5.



4



5

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

Pantalla táctil y lápiz

- Presiona suavemente cuando toques la pantalla. Si presionas con fuerza, podrías dañar la pantalla.
- No uses el lápiz si está roto.
- No uses otros lápices o bolígrafos para tocar la pantalla.
- Cuando no vayas a usar el lápiz de **Storio 3S**, guárdalo en su sitio.

Nota: Para ahorrar energía, la pantalla se oscurecerá si la unidad no detecta actividad durante cierto tiempo. Para volver al modo normal de juego, solo es necesario tocar la pantalla de nuevo.

- Limpie el juguete y la pantalla con un paño suave limpio y ligeramente húmedo.
- No utilice disolventes ni abrasivos. Seque la pantalla después de limpiarla. Se puede limpiar la pantalla tantas veces como sea necesario.
- Preste atención al hueco en el filo de la pantalla, entre la pantalla y el protector, para evitar que pequeñas partículas o restos queden depositados en su interior.
- Si encuentra restos en el filo de la pantalla, extráigalos cuidadosamente (por ejemplo, con un palillo de dientes).

Mantenimiento

1. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
2. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
3. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
4. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
5. El adaptador debe examinarse regularmente. En caso de daño, no se podrá utilizar en el producto hasta que haya sido reparado.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Causa	Solución
Hay imagen pero no sonido.	El volumen está bajo.	Ajuste el volumen correctamente.
	Los auriculares están conectados.	Desconecte los auriculares.
La pantalla se apaga después de encenderse.	Las pilas o las baterías están agotadas.	Use pilas nuevas, recargue las baterías recargables o use un adaptador.
No aparece ninguna imagen en la pantalla (o aparece una imagen defectuosa) y al pulsar el botón On/Off no se soluciona el problema.	Hay que reiniciar el programa.	Desconecte cualquier fuente de energía (pilas o adaptador) y después vuelva a conectarlo.
		Pulse el botón On/Off.
		Retire el cartucho, si hubiera alguno insertado, límpielo y vuelva a colocarlo en **Storio 3S.**
No reconoce el cartucho.	El cartucho no se ha introducido correctamente.	Retire el cartucho, límpielo con un paño suave y seco y vuelva a insertarlo adecuadamente en el **Storio 3S.**
No se ve ninguna imagen de conexión al conectar **Storio 3S** al ordenador.	El cable USB no está conectado correctamente.	Asegúrese de conectar correctamente el cable en el puerto USB de **Storio 3S** y del ordenador.
	El cable está conectado a través de un concentrador o hub.	Asegúrese de que el **Storio 3S** está directamente conectado con el ordenador, sin el uso de otros dispositivos (como un concentrador o hub).

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La hora del reloj no es correcta.	La pila de seguridad está agotada.	Reemplace la pila de seguridad (para más detalles, consulte la página 7).
Al tocar la pantalla, la unidad no responde correctamente o es imposible seleccionar el icono correcto.	Hay que calibrar la pantalla.	Apague el **Storio 3S**. Después, mantenga pulsado , y y vuelva a encender el juguete sin dejar de pulsar estos botones. Siga las instrucciones de la pantalla.
	Hay restos en el filo de la pantalla (entre la pantalla LCD y el protector).	Extráigalos cuidadosamente (por ejemplo, con un palillo de dientes).
He insertado una tarjeta de memoria MicroSD pero la unidad no la reconoce.	El formato de la tarjeta de memoria MicroSD no es FAT32.	Formatee la tarjeta de memoria MicroSD a FAT32 en su ordenador.
No se puede establecer la conexión Wi-Fi.	La conexión Wi-Fi está desactivada.	Vaya a Opciones – Opciones para padres y active la conexión Wi-Fi.
	El firmware de **Storio 3S** no está actualizado o el tablet no se ha registrado en Explor@ Park.	Registre su tablet en Explor@ Park y asegúrese de que el programa está actualizado. Para ver más detalles, vea la página 10.
La conexión está activa pero no hay ninguna red disponible.	No hay ninguna red Wi-Fi disponible en su zona o la señal es demasiado débil.	Cambie su localización a una zona en la que haya redes Wi-Fi disponibles.
La red Wi-Fi está disponible pero la conexión falla.	La red seleccionada no está configurada correctamente o requiere autenticación.	Asegúrese de que la red esté configurada correctamente y compruebe que no haya un cortafuegos impidiendo el acceso a Internet. Si se requiere una contraseña, asegúrese de que la contraseña correcta esté introducida en mayúsculas o minúsculas, tal y como fue creada.

Al usar la batería recargable (de venta por separado), el tablet se apaga de repente sin que aparezca el icono de "*pilas agotadas*".	Es posible que se produzca una carga desigual en cada una de las piezas.	Recargue la batería durante 24 horas seguidas, aunque la luz se apague.
La luz verde de la carga de pilas no se enciende cuando la unidad usa la batería recargable (de venta por separado).	El adaptador no está correctamente conectado o la unidad está aún encendida.	Compruebe que el adaptador está correctamente conectado a Storio 3S y a la red eléctrica.
		Asegúrese de que la unidad esté apagada.
La luz verde parpadea muy rápido con la batería recargable (se vende por separado).	Las baterías no se pueden cargar correctamente.	Compruebe que las piezas de la batería están correctamente colocadas en la tablet.
		Asegúrese de que los conectores de metal estén limpios.
		Si el problema persiste, desconecte el adaptador de la red y espere 10 segundos antes de volver a encenderlo.
No puedo transferir mis vídeos o música personal a Storio 3S	Es necesario usar una tarjeta de memoria MicroSD	Inserte una tarjeta MicroSD en la unidad, ya que la transferencia de archivos personales de audio o vídeo solo es posible mediante el uso de una tarjeta de memoria.

Si su **Storio 3S** no reconoce el cartucho que hay insertado, por favor, siga las siguientes instrucciones:

- Retire todos los suministros de energía: pilas, baterías o adaptador.
- Limpie la ranura del cartucho con un trapo limpio y húmedo.
- Seque bien todas las partes antes de colocar las pilas, las baterías, el adaptador o el cartucho.
- Asegúrese de que todos los elementos están completamente secos antes de encender el aparato.

El tablet **Storio 3S** puede no funcionar correctamente a causa de problemas ambientales, como la electricidad estática o subidas de tensión en la red eléctrica. En algunos casos puede que toda la información guardada se borre de manera automática. Si nota que el juguete no funciona con normalidad por las causas antes mencionadas, quite las pilas o el adaptador. Si esto sucede mientras está transfiriendo datos desde el ordenador al **Storio 3S**, desenchufe el cable USB, elimine los archivos que estén mal y quite las pilas o el adaptador. Después vuelva a conectar el adaptador o las pilas y el cable USB y reinicie la transferencia.

Servicio técnico

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando el botón ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en su funcionamiento, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección *informacion@vtech.com*. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Puede consultar las preguntas más frecuentes en: www.vtech.es

ADVERTENCIAS

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque Storio 3S no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de una pantalla durante un prolongado periodo de tiempo puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego. La exposición durante periodos prolongados al volumen alto de música en auriculares puede resultar dañino para la audición de los niños. Recomendamos observar periódicamente el juego de su hijo y evitar un uso excesivo de los auriculares.

ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL

ESTE ES UN ACUERDO LEGAL ENTRE USTED Y VTECH ELECTRONICS EUROPE B.V. (EN LO SUCESIVO, "VTECH") QUE ESTABLECE LAS CONDICIONES DE USO DEL SOFTWARE PARA STORIO 3S O EN RELACIÓN CON LA APLICACIÓN DE SOFTWARE (EN LO SUCESIVO, "SOFTWARE"). "SOFTWARE " INCLUYE ARCHIVOS DE AUDIO PARA EL SISTEMA DE STORIO 3S. LA ACTIVACIÓN, UTILIZACIÓN, DESCARGA O INSTALACIÓN DE ESTE SOFTWARE IMPLICA LA PLENA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE ACUERDO. EL DERECHO DE USO DEL SOFTWARE ESTÁ SUJETO A LA ACEPTACIÓN DE ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES. SI USTED NO ESTÁ CONFORME CON LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO DE LICENCIA, NO TENDRÁ DERECHO A USAR EL SOFTWARE Y DEBERÁ ELIMINAR INMEDIATAMENTE EL SOFTWARE O DEVOLVÉRSELO A VTECH. EN EL SUPUESTO DE QUE USTED TENGA MENOS DE 18 AÑOS O SEA MENOR DE EDAD CONFORME A LA LEGISLACIÓN DE SU JURISDICCIÓN, DEBERÁ REVISAR ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES CON SU PADRE/MADRE O TUTOR (EN LO SUCESIVO, COLECTIVAMENTE "TUTOR"), Y ASEGURARSE DE QUE SU TUTOR COMPRENDE Y ACEPTA, EN SU NOMBRE, LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PRESENTE ACUERDO. SIEMPRE QUE ESTE ACUERDO HAGA REFERENCIA A LAS EXPRESIONES "USTED" O "SU", IMPLICARÁ TANTO A LOS USUARIOS TUTORES COMO A LOS MENORES, SALVO CUANDO EL MENOR NO TENGA EDAD LEGAL SUFICIENTE PARA SUSCRIBIR UN CONTRATO VINCULANTE (COMO UNA TRANSACCIÓN DE COMERCIO ELECTRÓNICO) O PARA DAR SU CONSENTIMIENTO CUANDO FUERE NECESARIO (COMO E L CONSENTIMIENTO PARA LA RECOPILACIÓN, PROCESAMIENTO O TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN), EN CUYO CASO EL TUTOR DEL MENOR POR EL PRESENTE RECONOCE Y ACEPTA QUE ACTÚA EN NOMBRE DEL MENOR PARA SUSCRIBIR TALES CONTRATOS U OTORGAR LOS CONSENTIMIENTOS REQUERIDOS, ASUMIENDO TODA LA RESPONSABILIDAD POR LAS ACCIONES U OMISIONES DEL MENOR EN RELACIÓN CON EL USO DEL SOFTWARE Y LOS SERVICIOS RELACIONADOS.

1. PROPIEDAD. El Software y la Documentación (incluidos todos los contenidos mostrados en el producto) son propiedad de VTECH, o de sus licenciatarios, y están protegidos por las leyes y las disposiciones de tratados internacionales sobre derechos de copyright y propiedad intelectual. Sólo podrá utilizar el Software y la Documentación conforme a lo dispuesto en el presente acuerdo. El Software y la Documentación se suministran bajo licencia, no se venden. Salvo mención expresa en el presente acuerdo, VTECH y sus licenciatarios conservarán todos los derechos, títulos y participaciones, incluidos todos los derechos de propiedad intelectual de y relativos al Software y a la Documentación.

2. TÉRMINOS DE LA LICENCIA. VTECH le ofrece, sujeta a los términos, condiciones y limitaciones definidas más adelante en este Acuerdo, una licencia no exclusiva, no susceptible de subcontratación e intransferible y para uso con fines no comerciales y le autoriza a emplear la Documentación en virtud de este uso del Software. Cualquier modificación, mejora o corrección de errores, u otras actualizaciones del Software que le proporcione VTECH debe considerarse parte del Software y, por tanto, su uso estará sujeto a los mismos términos y condiciones del presente Acuerdo, salvo que las partes hayan formalizado por escrito un acuerdo independiente por el que se rijan tales modificaciones, mejoras, correcciones de errores o actualizaciones.

3. RESTRICCIONES EN INGENIERÍA INVERSA Y SEGURIDAD. A excepción de lo permitido expresamente por las leyes en vigor en esta materia o a la autorización expresa e inequívoca de VTECH, NO está autorizado a (i) usar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, traducir ni intentar obtener el código fuente del Software, (ii) copiar, modificar, crear trabajos derivados a partir del Software, distribuir, vender, ceder, empeñar, sublicenciar, arrendar, prestar, alquilar, compartir, entregar o transferir el Software de cualquier otra forma,

(iii) eliminar, alterar o añadir ningún aviso sobre los derechos de propiedad intelectual, marcas registradas, nombres comerciales, logotipos, avisos u otras marcas, ni (iv) quebrantar, falsificar o eludir cualquier sistema o medida de seguridad implementado por VTECH con el fin de prevenir copias no autorizadas de este Software. Cualquier incumplimiento en esta materia supondría el fin inmediato de la licencia de Software, sin previo aviso.

4. GARANTÍA LIMITADA. VTECH le garantiza –supeditado al cumplimiento por su parte de los términos aquí dispuestos– que, por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de adquisición del producto, el Software se ajustará sustancialmente a las especificaciones publicadas para el mismo. La subsanación única y exclusiva que le corresponderá en virtud de la garantía antes mencionada será la de solicitar a VTECH que, a su elección, realice aquellos esfuerzos que sean comercialmente razonables para corregir cualquier no conformidad sustancial del Software notificada por escrito a VTECH dentro del periodo de garantía, y/o que le proporcione una copia de repuesto del Software. La garantía anterior no se aplica ante cualquier no conformidad causada por (i) el uso o la utilización del Software con una finalidad distinta o en un ambiente diferente al que haya previsto o recomendado VTECH, (ii) las modificaciones en el Software no realizadas por VTECH o (iii) los equipos de hardware o software de terceros. VTECH NO GARANTIZA QUE EL SOFTWARE SE ENCUENTRE LIBRE DE ERRORES O SEA ADECUADO PARA SUS PROPÓSITOS. VTECH NO OFRECE OTRA GARANTÍA DISTINTA A LA ESTIPULADA ANTERIORMENTE Y NO RECONOCE NINGUNA OTRA GARANTÍA, YA SEA EXPRESA, IMPLÍCITA O ESTABLECIDA POR LEY, CON RESPECTO AL SOFTWARE O A SU DOCUMENTACIÓN, INCLUIDA, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD, DE IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, O DE CUMPLIMIENTO. NINGUNA INFORMACIÓN O ASESORAMIENTO VERBAL O ESCRITO QUE PROPORCIONE VTECH, SUS DISTRIBUIDORES, AGENTES O EMPLEADOS CONSTITUIRÁ UNA GARANTÍA

5. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. VTECH NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE CUALQUIER PÉRDIDA DE BENEFICIOS, USO DE INFORMACIÓN, COSTE DE REPOSICIÓN DE BIENES O EQUIPOS, NI DE NINGÚN OTRO DAÑO INDIRECTO, FORTUITO, ESPECIAL O DERIVADO QUE SURJA DE SU MAL USO O INCAPACIDAD PARA USAR EL SOFTWARE DESCARGADO O LA DOCUMENTACIÓN, INCLUSO EN EL CASO DE QUE VTECH HAYA TENIDO CONOCIMIENTO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, Y SIN PERJUICIO DE LA AUSENCIA DE LA INTENCIÓN FUNDAMENTAL DE SUBSANACIÓN. POR MEDIO DEL PRESENTE ACEPTA QUE, EN NINGÚN CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE VTECH, EN VIRTUD DEL PRESENTE O EN RELACIÓN CON EL USO QUE USTED HAGA DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN, EXCEDERÁ EL IMPORTE PAGADO POR EL SOFTWARE.

6. RESOLUCIÓN DEL ACUERDO. El presente Acuerdo de licencia se resolverá automáticamente si infringe cualesquiera de sus términos. VTECH se reserva el derecho a rescindirlo en cualquier momento, sin que sea necesaria la comunicación expresa de la anulación.

PRODUCTO
LED CLASE 1

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0.This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been

made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1.You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge

no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Customer Support : http://www.vtechuk.com/Customer-Support/

TARJETA DE GARANTíA
(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete.
   No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

2015 © VTech
Impreso en China
91-001661-025 SP